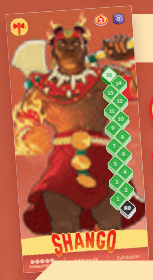
SHANGO

DER GEBIETER ÜBER FEUER UND DONNER

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

5 Feuer-Plättchen

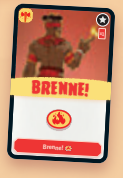
VORBEREITUNG



Lege die 5 Feuer-Plättchen neben *Shangos* Tableau.

REGELN

AKTION: BRENNE!



Lege **1 Feuer-Plättchen** auf das Tableau des aktiven Kämpfers deines Gegenübers.

- Hat der Kämpfer bereits ein oder mehrere Feuer-Plättchen, wird das neue Plättchen einfach dazugelegt.
- Hat er **noch kein** Feuer-Plättchen, gib ihm eines und nimm außerdem alle Feuer-Plättchen vom Tableau seines Partners zurück neben dein ***Shango***-Tableau.

Es ist gar nicht so einfach, 5 Feuer-Plättchen auf denselben Kämpfer zu legen!

Die Aktion *Brenne!* verursacht selbst KEINEN Schaden und ist kein Angriff, daher kann sie nicht geblockt werden.

IN FLAMMEN AUFGEHEN

Sobald ein Kämpfer 5 Feuer-Plättchen auf seinem Tableau hat, geht er sofort in Flammen auf und verliert den Kampf! Geht ein Kämpfer im Rahmen eines Doppel-KOs (→ Spielanleitung, S. 15) in Flammen auf, gilt das nicht als Unentschieden, sondern dieser Kämpfer verliert.

WICHTIG: In Flammen aufzugehen, ist kein LP-Verlust. Daher werden keine Symbole auf der LP-Leiste des Kämpfers ausgelöst. Unabhängig davon, wie viele LP-Leisten ein Kämpfer hat, gilt: Wer in Flammen aufgeht, verliert den Kampf.

FLAMMENSTÄRKE

Dies ist ein spezieller Angriff von ***Shango***: Der anvisierte Kämpfer verliert LP in Höhe von ***Shangos*** Stärke, **plus** 1 LP pro Feuer-Plättchen, das der anvisierte Kämpfer hat.

BEISPIEL: ***Shango*** spielt *Feueratem* gegen ***Bödvar***. ***Shango*** hat eine Stärke von 1 und ***Bödvar*** hat bereits 2 Feuer-Plättchen auf seinem Tableau. Damit hat ***Shangos*** Angriff eine Stärke von 3.

FRAGEN?

- ***Shango beginnt mit 0 Stärke. Gelten seine nicht geblockten Angriffe trotzdem als erfolgreich, auch wenn sie zu keinem LP-Verlust führen?*** Ja, sie gelten als erfolgreich.
- ***Wehrt ein Block den gesamten* Blitzschlag*-Angriff ab?*** Ja, eine Block-Aktion wehrt die Angriffe auf alle Kämpfer ab.

MAMAN BRIJIT
DIE UNVERGÄNGLICHE

SYMBOLE DER LP-LEISTE

Unsterblich:
Maman Brijit hat 2 KO-Felder. Falls sich ihr LP-Marker am Ende eines Zuges auf einem der beiden KO-Felder befindet, ist sie KO. Zieht er jedoch darüber hinweg auf das „+1 Stärke"-Feld, wird ihr neues Leben eingehaucht! Am Ende des Zuges erhält sie 1 Stärke und setzt ihren Marker zurück auf das Feld mit 4 LP!

HINWEIS: Sobald ***Maman Brijits*** LP-Marker das letzte Feld ihrer Lebenspunkteleiste erreicht, verliert sie keine weiteren LP. Noch nicht zugewiesene LP-Verluste verfallen, sobald sie ihren Marker auf Feld 4 zurücksetzt.

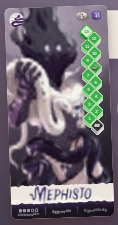
FRAGEN?

- ***Nimmt* Maman Brijit *trotzdem 1 direkten Schaden, wenn ihr* Feuerpunsch *geblockt wird?*** Ja.
- ***Wenn* Maman Brijit Ewige Jugend *spielt, aber nicht heilt, erhält sie trotzdem 2 Stärke?*** Nein, sie erhält die 2 Stärke nur, wenn sie erfolgreich heilt.
- ***Hebt* Ewige Jugend *nur die Heil-Aktion auf oder alle Aktionen der Karte des Gegners?*** Es wird nur die Heil-Aktion aufgehoben, die anderen Aktionen der Karte bleiben bestehen.
- ***Wenn Jeanne* Göttliche Vision *spielt und damit sich und ihren Partner heilt, stiehlt* Ewige Jugend *BEIDE Heilungen oder nur die für Jeanne? Maman Brijit* übernimmt SÄMTLICHE Heilung. Sie heilt sich um den Betrag, den der aktive Kämpfer hätte erhalten SOLLEN, plus jegliche Heilung, die ggf. sein Partner erhalten hätte.

MEPHISTO
Der Bote der Finsternis

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

1 Schlangenplättchen
(doppelseitig weiß/schwarz)



VORBEREITUNG

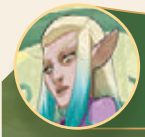
Schnippe das **Schlangenplättchen** in die Luft und lege es mit der nach oben zeigenden Seite neben ***Mephistos*** Tableau.

— SPEZIALSYMBOL —

Jedes Mal, wenn ***Mephistos*** LP-Marker dieses Feld erreicht oder überschreitet, **wende das Schlangenplättchen** sofort auf die andere Seite, ohne einen der Effekte anzuwenden.

FRAGEN?

- ***Kann ich die Seite des Schlangenplättchens auswählen, die ich verwenden möchte?*** Nein, du musst die Seite verwenden, die sichtbar ist, wenn du die Karte spielst.
- ***Wenn ich das Plättchen während meines Zuges wende, kann ich den Effekt der neuen Seite ebenfalls aktivieren?*** Nein.
- ***Wird* Zorn der Verdammten *von Stopps unterbrochen, und löst die Karte Symbole auf der LP-Leiste aus?*** Ja. Es handelt sich um direkten Schaden, daher trifft beides zu.
- ***Wenn Mephisto im selben Zug „in Flammen aufgeht", in dem er* Höllenschlund *spielt, gewinnt er trotzdem den Kampf?*** Ja.
- ***Wenn Mephistos Partner im selben Zug KO geht, in dem Mephisto* Höllenschlund *spielt, gewinnt er trotzdem den Kampf?*** Ja! Du gewinnst, falls du den Kampf auf irgendeine Weise verlieren würdest!



DAS WALDVOLK
Die Hüter der Lichtung

SPEZIALLEISTE

Geist-Leiste

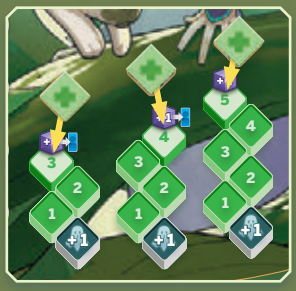
VORBEREITUNG

Platziere **1 Spezialmarker** auf dem untersten Feld der **Geist-Leiste**.

Platziere je **1 LP-Marker** auf den 3 Porträt-Feldern der ***Waldvolk***-Wesen.

EIN WESEN AUSWÄHLEN:

Bevor das Spiel beginnt, musst du ein Wesen auswählen, mit dem du starten möchtest. Platziere den Lebenspunktemarker dieses Wesens auf dem Startfeld seiner LP-Leiste und wende den Effekt dieses Feldes an (entweder erhältst du 1 Stärke oder dein Partner).



REGELN

LP-LEISTEN

Das ***Waldvolk*** verfügt über drei Lebenspunkteleisten – eine für jedes Wesen des ***Waldvolks***. Nur das Wesen, dessen Lebenspunktemarker sich aktuell auf seiner Leiste befindet, kann Lebenspunkte verlieren und geheilt werden.

Das Symbol auf dem Startfeld jeder LP-Leiste funktioniert wie alle anderen Symbole auf LP-Leisten und kann daher mehrfach in einem Kampf ausgelöst werden.

GEISTER

Die LP-Leisten der ***Waldvolk***-Wesen haben kein KO-Feld. Wenn ein Wesen alle seine Lebenspunkte verliert, befindet sich der LP-Marker stattdessen auf dem Geist-Feld. Dieses Wesen ist nun ein Geist.

Der restliche Zug wird normal fortgesetzt, **allerdings kann dieses *Waldvolk*-Wesen nicht mehr geheilt werden.**

Am Ende eines Zuges, in dem ein ***Waldvolk***-Wesen zum Geist geworden ist, musst du – unmittelbar bevor die nächste Karte aufgedeckt wird – folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

- Rücke den Spezialmarker auf der Geist-Leiste um 1 Feld nach oben.
- Wähle ein ***Waldvolk***-Wesen aus, mit dem du als Nächstes spielen möchtest.
- Platziere den LP-Marker dieses Wesens auf dem Startfeld seiner LP-Leiste und wende den Effekt dieses Feldes an.